INSTRUCTION MANUAL

SONIC

THE HEDGEHOG

SEGA

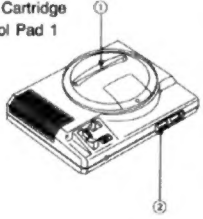
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/ Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.

2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.

3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco e per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega/Drive Genesis.

2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslagetläge. Efter några sekunder visas titelskärmen på bildskärmen.

3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas titelskärmen på bildskärmen.

4. Slå ifrån strömbrytaren när titelskärmen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett

② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.

2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.

3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.

4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette

② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.

2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.

3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.

4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

① Sega-kasetti

② Säätölaippa

Crush Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, the mad scientist, is snatching innocent animals and turning them into evil robots! Only one tough dude can put an end to the demented scientist's fiendish scheme. It's Sonic, the real cool hedgehog with the spiked haircut and power sneakers that give him super speed.

Help Sonic fight hordes of metal maniacs and do the loop with the Super Sonic Spin Attack. Speed down twisting tunnels and swing over dangerous booby traps. Leap across lava pits and dodge burning rocks. Then splash through the chilling waters in an underground cavern.

Machen Sie Dr. Robotnik unschädlich!

Dr. Ivo Robotnik, der geisteskranke Wissenschaftler, fängt unschuldige Tiere und verwandelt sie in bösartige Roboter! Nur ein ganz ausgebuffter und furchtloser Typ kann dem Unwesen des irren Forschers ein Ende bereiten. Und das ist Sonic, der wirklich coole Igel mit seinem Bürstenschnitt und Power-Laufschuhen, mit denen er eine Supergeschwindigkeit erreicht.

Helfen Sie Sonic dabei, Horden von metallenen Ungeheuern zu besiegen und machen Sie einen Loop mit dem Super Sonic Spin Attack (Überschall-Drehangriff). Fetzen Sie durch verschlungene Tunnel und schwingen Sie sich über gefährliche Fallen hinweg. Springen Sie über lavagefüllte Gruben und weichen Sie brennenden Felsen aus. Dann waten Sie durch das eiskalte Wasser einer unterirdischen Höhle.

Ecrasez Docteur Robotnik!

Docteur Ivo Robotnik, le scientifique fou, capture d'innocent animaux et en fait de maléfiques robots! Seul un héros tenace peut mettre fin au dessin diabolique du dément scientifique. C'est Sonic, le fantastique hérisson à la chevelure à pointes et aux espadrilles magiques qui lui donnent une super vitesse.

Aidez Sonic à combattre des hordes de maniaques métalliques et faites la boucle avec la "Formidable Attaque Supersonique". Ralentissez dans les tortueux tunnels et franchissez les dangereux pièges. Sautez par-dessus les fosses de lave et esquivez les rochers en feu. Puis jaillissez à travers les eaux rafraîchissantes d'une caverne souterraine.

¡Derrote al Dr. Robotnik!

El Dr. Ivo Robotnik, un científico loco, está raptando inocentes animales transformándolos en perversos robots. Sólo un tipo duro puede poner fin al siniestro esquema del científico demente. Es Sónico "el Puercoespín", con su moderno corte de pelo y sus zapatillas que le brindan una super velocidad.

Ayude a Sónico a luchar contra las hordas de maniáticos metálicos y haga el bucle con el Super Ataque Circular de Sónico. Baje a toda velocidad por túneles zigzagueantes y desplácese sobre peligrosas trampas cazabobos. Salte sobre los pozos de lava y esquive las rocas ardientes. Luego sumérjase en las frías aguas hacia una caverna subterránea.

Schiacciate il Dottore Robotnik!

Il Dottore Ivo Robotnik, lo scienziato pazzo, sta martirizzando degli animali innocenti, per trasformarli in robot diabolici! Soltanto un tipo duro può mettere fine alle stratagemme pazze di questo scienziato. E il Sonic, il vero Porcospino calmo con il moderno taglio corte dei capelli e con delle scarpe potenti che li dà una super-velocità.

Aiutate Sonic il Porcospino a combattere queste orde di folli metallici e fate la volta con il Super Sonic Spin Attack. Correte velocemente, passando attraverso dei tunnelli ed evitando delle trappole pericolosi. Saltate sopra le fosse di lava e le roccie ardenti. Poi vi tuffate nelle acque gelide in una caverna sotterranea.

Krossa Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, den galna vetenskapsmannen, kidnappar oskyldiga djur och förvandlar dem till elaka robotar! Bara en tuff snubbe kan få slut på den grymme vetenskapsmannens djävulska planer. Denna snubbe är Sonic, den riktigt coola igelkotten med spikfrisyren och SnabbSkor som ger honom superfart!

Hjälp Sonic att slåss mot massor av metallgalningar och gör loopingar med "Super Sonic Spin Attack". Spring ner i slingrande tunnlar och kasta dig över farliga försåtmineringar. Hoppa över lavagropar och undvik brinnande klippor! Efter det: spring igenom det iskalla vattnet in en underjordisk grotta.

Vernietig Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, de gekke wetenschapper, neemt onschuldige dieren gevangen en verandert ze in duivelse robots! Er is maar één figuur die een einde kan maken aan de vreselijke praktijken van deze geestelijk gestoorde wetenschapper. Dat is Sonic, het stoere "Stekelvarken". Hij heeft stekelige haren en supergympen die hem een enorme snelheid geven.

Help Sonic als hij tegen de horden metalen maniakken vecht en maak een duikeling met de Super Sonic Draai Aanval. Schiet door draaiende tunnels heen en zwaai jezelf over valstrikbommen. Spring over lava-putten en ontwijk brandende rotsen. Spartel daarna rond in het ijskoude water in een onderaardse grot.

Murskaa Tohtori Robotnik!

Tohtori Ivo Robotnik, hullu tiedemies, sieppaa viattomia eläimiä ja muuttaa ne ilkeiksi robooteiksi! Vain yksi kova kaveri voi tehdä lopun tämän heikkomielisen tiedemiehen pirullisista suunnitelmista. Sonic, todella tiukka siili, jolla on pystytukka ja huippunopeuden antavat voimalenkkarit.

Auta Sonicia taistelemaan laumaa metallisia raivopäitä vastaan ja tee silmukka Super Sonic Kierrehyökkäyksellä. Rynnistä kiemurtelevien tunneleiden läpi ja liidä sudenkuoppien yli. Hyppää laavahautojen yli ja väistä palavia kiviä. Pulikoi sitten jäätävien vesien poikki maanalaisissa luolissa.

And if you're lucky, you can warp to the secret zone where you spin around in a floating maze! Your greatest challenge lurks in a secret lab where you come face to face with Dr. Robotnik himself!

Und wenn Sie Glück haben, können Sie in die geheime Zone eindringen, wo Sie in einem rotierenden Irrgarten herumgewirbelt werden! Die größte Herausforderung wartet jedoch auf Sie in einem geheimen Labor, wo Ihnen Dr. Robotnik selbst von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht!

Si vous avez de la chance, vous pouvez aboutir à la zone secrète où vous tournoyez dans un labyrinthe flottant! Votre ennemi N°1 se cache dans un laboratoire secret, et là vous vous trouvez face à face avec le Docteur Robotnik lui-même!

Si cuenta con suerte, usted puede entrar a la zona secreta en la que usted puede circular en un laberinto flotante. Su mayor desafío se encuentra en el laboratorio secreto, donde se encontrará cara a cara con el mismo Dr. Robotnik.

Spin through space, loop 'til you're dizzy, save the animals and become the super hero. Be Sonic! Be atomic!

Wirbeln Sie durch den Raum, überschlagen Sie sich, bis Sie schwindelig sind. Retten Sie die Tiere und werden Sie zum Superhelden. Werden Sie zu Sonic! Der Unschlagbare!

Tournoyez dans l'espace, faites des loopings à vous donner le vertige, sauvez les animaux et devenez le super héros. Soyez Sonic! Soyez atomique!

Gire en el espacio, desplácese en bucle hasta que sienta vértigo, salve a los animales y transfórmese en un Super Héroe. Transfórmese en un ser Sónico. Sea Atómico.

Take Control!

For best game play, learn the different button functions before you start.

Steuerung

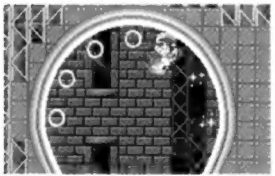
Um das Spiel beherrschen zu können, müssen Sie sich zunächst mit den Funktionen der einzelnen Tasten vertraut machen.

Prenez les commandes!

Apprenez les différentes fonctions des touches avant de commencer pour pouvoir mieux jouer.

Tome el Control

Para jugar mejor el juego, aprenda las funciones de los diferentes botones antes del comienzo.



E se siete fortunati, potrete penetrare nella zona segreta dove girate in un labirinto flottante! La vostra sfida più grande avrà luogo in un laboratorio segreto dove vi troverete faccia a faccia con il Dottore Robotnik.

Och om du har tur, kan du warpa dig till den hemliga zonen där du snurrar omkring i en flytande labyrint! Din största utmaning lurar i ett hemligt lab där du ställs öga mot öga med Dr. Robotnik själv!

En als je geluk hebt, kun je het geheime gebied bereiken waar je ronddraait in een drijvend doolhof! Jouw grootste uitdaging ligt op de loer in een geheim laboratorium waar je oog in oog komt te staan met Dr. Robotnik zelf!

Jos olet onnekas voit kiertää salaiselle alueelle, missä pyörit ympäri kelluvassa sokkelossa! Suurin haasteesi väijyy salaisessa laboratoriossa, missä kohtaat itsensä Tohtori Robotnikin kasvoista kasvoihin!

Girate nello spazio, fate delle grande volte fino a che rimanete storditi, salvate gli animali e diventate un Super-eroe. Diventate Sonic! Diventate atomico!

Snurra genom rymden, gör loopingar tills du är yr, rädda djuren och bli en superhjälte! Var tuff! Var ruff!

Slinger jezelf door de ruimte, draai rond tot je er duizelig van wordt, red de dieren en word een superheld! Wees sneller dan ooit! Wees atomisch!

Pyöri avaruuden läpi, kieri kunnes olet pyörryksissä, pelasta eläimet ja sinusta tulee supersankari. Ole Sonic! Ole Atominen!

Prendete i comandi!

Per poter giocare con grande efficienza, imparate le diverse funzioni dei pulsanti prima di iniziare il gioco.

Ta kontrollen!

För att klara av spelet bättre, lär dig de olika funktionerna innan du börjar.

De Besturing!

Om het spel goed te spelen, moet je de verschillende functies van de toetsen goed beheersen voordat je van start gaat.

Ota Ohjat Käsiisi!

Parasta peliä varten opettele eri nappuloiden toiminnot ennen pelin alkamista.

① Directional Button (D-Button)

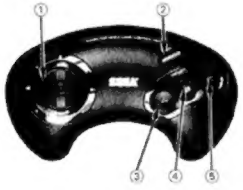
- Press right or left to move Sonic in those directions. Press and hold in either direction to speed up.
- When Sonic is standing still, press up or down to see the top or bottom section of the screen. (This won't work if Sonic is already at the highest or lowest point.)

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to pause the game; press again to resume play.

③ ④ ⑤ Button A, B or C

- Press to perform the Super Sonic Spin Attack.



① Richtungstaste (R-Taste)

- Drücken Sie diese nach links oder rechts, um Sonic in die betreffende Richtung laufen zu lassen. Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, drücken Sie die Taste in die gewünschte Richtung und halten Sie gedrückt.
- Wenn Sonic still steht, drücken Sie die Taste nach oben oder unten, um den oberen oder unteren Bereich des Bildschirms zu betrachten. (Diese Funktion läßt sich nicht benutzen, wenn sich Sonic bereits an der höchsten oder tiefsten Stelle befindet.)

② Starttaste

- Drücken, um das Spiel zu beginnen.
- Drücken, um das Spiel zu unterbrechen; mit einem erneuten Druck nehmen Sie das Spiel wieder auf.

③ ④ ⑤ Taste A, B oder C

- Drücken, um den Super Sonic Spin Attack durchzuführen.

① Touche de Direction (Touche D)

- Appuyer sur la droite ou sur la gauche pour déplacer Sonic dans ces directions. Appuyer et maintenir enfoncée pour accélérer.
- Lorsque Sonic se tient debout, appuyer vers le haut ou vers le bas pour voir la partie supérieure ou inférieure de l'écran. (Ceci ne marche pas si Sonic se trouve déjà au point le plus élevé ou le plus bas.)

② Touche de mise en marche

- Appuyer pour démarrer le jeu.
- Appuyer pour marquer une pause dans le jeu; appuyer de nouveau pour reprendre le jeu.

③ ④ ⑤ Touche A, B ou C

- Appuyer pour effectuer la "Formidable Attaque Supersonique".

① Botón Direccional (Botón D)

- Presione a la derecha o a la izquierda para mover a Sónico en esas direcciones. Presiónelo y manténgalo presionado en cualquier dirección para aumentar su velocidad.
- Cuando Sónico se encuentra inmóvil, presione hacia arriba o hacia abajo para ver la sección superior o inferior de la pantalla. (Esto no funcionará si Sónico ya se encuentra en el punto más alto o más bajo.)

② Botón de partida

- Presiónelo para comenzar el juego.
- Presiónelo para efectuar una pausa; vuelva a presionarlo para reanudar el juego.

③ ④ ⑤ Botón A, B o C

- Presiónelos para efectuar el Ataque Circular Super Sónico.

① Pulsante Direzionale (Pulsante D)

- Premete a destra oppure a sinistra per spostare il Sonic in quelle direzioni. Premete e mantenete premuto nell'una o l'altra direzione per accelerare.
- Quando il Sonic sta fermo, premete in alto oppure in basso per vedere la parte superiore od inferiore dello schermo. (Ciò non funzionerà se il Sonic si trova già al punto più alto oppure più basso).

② Pulsante di avvio

- Premete questo pulsante per avviare il gioco.
- Premete per interrompere temporaneamente il gioco; premete di nuovo per riprendere il gioco.

③ ④ ⑤ Pulsanti A, B o C

- Premete per eseguire il Super Sonic Spin Attack.

① Riktningsknapp (D-Knappen)

- Tryck på vänster eller höger för att flytta Sonic åt dessa håll. Tryck och håll in knappen i endera riktningen för att öka farten.
- När Sonic står still, tryck på upp eller ner för att se den övre eller undre delen av skärmen. (Detta kommer inte att fungera om Sonic redan befinner sig vid den högsta eller lägsta punkten.)

② Startknappen

- Tryck på denna knapp för att starta spelet.
- Tryck på denna knapp för att tillfälligt stoppa spelet (paus); tryck på den igen för att fortsätta spela.

③ ④ ⑤ Knapp A, B eller C

- Tryck på dessa knappar för att utföra "Super Sonic Spin Attack".

① Richting Toets (R-Toets)

- Druk deze naar links of rechts om Sonic in deze richtingen om te versnellen.
- Als Sonic stilstaat druk je deze toets omhoog of omlaag om het bovenste of onderste deel van het scherm te zien. (Als Sonic zich al op het hoogste of laagste punt bevindt werkt dit niet.)

② Start Toets

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om het spel te onderbreken; druk er nogmaals op om het spel weer te hervatten.

③ ④ ⑤ Toets A, B of C

- Druk hierop om de Super Sonic Draai Aanval uit te voeren.

① Suuntanappula (D-Nappula)

- Paina oikealle tai vasemmalle liikuttaaksesi Sonicia niihin suuntiin. Paina ja pidä alaspainettuna kiihdyttääksesi kumpaan suuntaan tahansa.
- Kun Sonic seisoo paikallaan, paina ylös tai alas nähdäksesi ruudun ylä — tai alaosan. (Tämä ei onnistu, jos Sonic on jo ylimmässä tai alimmassa asemassa.)

② Aloitusnappula

- Paina aloittaaksesi peli.
- Paina pysäyttääksesi peli; paina uudelleen jatkaaksesi peliä.

③ ④ ⑤ Nappulat A, B, C

- Paina tehdäksesi Super Sonic Kierrehyökkäys.

Sonic's Super Stunts

- Press the D-Button down when Sonic's moving to bump off enemies with the Super Sonic Spin Attack.
- Press Button A, B or C to jump while performing the Super Sonic Spin Attack.

Sonics Super-Tricks

- Drücken Sie die R-Taste, wenn sich Sonic bewegt, um Ihre Gegner mit einem Super Sonic Spin Attack zu vertreiben.
- Drücken Sie die Taste A, B oder C, um während des Super Sonic Spin Attacks zu springen.

Super tours de force de Sonic

- Enfoncer la touche D lorsque Sonic se déplace pour refouler des ennemis avec la "Formidable Attaque Supersonique".
- Appuyer sur la touche A, B ou C pour sauter tout en effectuant la "Formidable Attaque Supersonique".

Super Acrobacias de Sónico

- Presione el botón D cuando Sónico está en movimiento para sacarse de encima enemigos mediante el Ataque Circular Super Sónico.
- Presione el botón A, B o C para saltar mientras efectúa el Ataque Circular Super Sónico.

Getting Started

When you turn the power on, the Title Screen appears. In a few moments, the demonstration game begins. Press the Start Button to return to the Title screen. Then press it again to start the game.

Spielbeginn

Wenn Sie die Konsole einschalten, erscheint das Titelbild. Kurz darauf beginnt eine Demonstration des Spiels. Drücken Sie die Starttaste, um zur Titel-Bildschirmanzeige zurückzukehren. Drücken Sie die Taste erneut, um das Spiel zu beginnen.

Mise en Marche

A la mise sous tension, l'Ecran du Titre apparaît. Dans quelques instants, le jeu de démonstration commence. Appuyez sur la touche de mise en marche pour revenir à l'Ecran du Titre. Enfoncez-la de nouveau pour démarrer le jeu.

Comienzo del Juego

Cuando usted enciende la unidad, se visualizará la Pantalla del Título. En algunos momentos comienza el juego de demostración. Presione el botón de partida para retornar a la Pantalla del Título. Luego presiónelo nuevamente para comenzar el juego.

Super-acrobazie del Sonic

- Premete il pulsante D quando il Sonic si sposta per distruggere i nemici con il Super Sonic Spin Attack.
- Premete il pulsante A, B o C per saltare mentre si esegue il Super Sonic Spin Attack.

Sonic's Super Stunts

- Tryck på D-knappen när Sonic rör sig för att knuffa bort fiender med "Super Sonic Spin Attack".
- Tryck på A, B eller C för att hoppa under "Super Sonic Spin Attack".

De Super Stunts van Sonic

- Druk de R-toets omlaag als Sonic beweegt om vijanden van kant te maken met de Super Sonic Draai Aanval.
- Druk op Toets A, B of C om springen terwijl je de Super Sonic Draai Aanval uitvoert.

Sonicin Super Taidonnäytteet

- Paina D-Nappulaa alas, kun Sonic on matkalla raivaamaan tieltään vihollisia Super Sonic Kierrehyökkäyksellä.
- Paina Nappulaa A, B tai C hypätäksesi Super Sonic Kierrehyökkäystä suorittaessasi.

Come Iniziare

Quando accendete l'apparecchio, lo schermo dei titoli appare. In pochi secondi un gioco di dimostrazione inizia. Premete il pulsante di avvio "Start" per ritornare allo schermo dei titoli. Poi premetelo di nuovo per iniziare il gioco.

Att Komma Igång

När du slår på strömmen, visas titelskärmen. Strax efter börjar demonstrationsspelet. Tryck på startknappen för att komma tillbaka till titelskärmen. Tryck på startknappen igen för att starta spelet.

Van Start Gaan

Als je het spel aanzet, verschijnt het Titelscherm. Na een paar tellen begint het Demonstratiespel. Druk op de Start Toets om terug te keren naar het Titelscherm. Druk er daarna nog een keer op om het spel te starten.

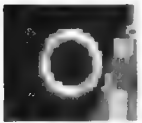
Valmistautuminen

Otsikkoruutu tulee näkyviin, kun laitat virran päälle. Pienen ajan kuluttua esittelypeli alkaa. Paina Aloitusnappulaa palataksesi Otsikkoruutuun. Sen jälkeen paina sitä uudelleen aloittaaksesi pelin.

Reach for the Rings!

As Sonic, you must evade traps and dodge crazed robots as you dash through six hazardous zones using your Super Sonic Spin Attack. Your goal is to rescue your friends from the nasty grasp of the demented scientist, Dr. Robotnik!

Staying alive will be tough, but you can grab Rings along the way. As long as you have Rings, you won't be hurt when you get attacked or touched by an enemy. (But you will lose all your Rings.) If an enemy attacks when you don't have any Rings and are not using the Super Sonic Spin Attack, you will lose one chance to complete the game. (Even if you are using the Super Sonic Spin Attack, you'll lose one chance if something smashes you.)



Greifen Sie nach den Ringen!

Als Sonic müssen Sie Fallen ausweichen und angriffslustige Roboter ausschalten, während Sie mit Ihrem Super Sonic Spin Attack durch sechs Gefahrenzonen jagen. Ihr Ziel ist es, Ihre Freunde aus dem Würgegriff des geisteskranken Forschers Dr. Robotnik zu retten!

Es wird Ihnen schwerfallen zu überleben, aber Sie können auf Ihrem Weg Ringe aufsammeln. Solange Sie Ringe haben, kann Ihnen nichts geschehen, wenn Sie angegriffen werden oder einen Gegner berühren. (Aber Sie verlieren alle Ihre Ringe.) Wenn Sie keinen Ring mehr haben und auch den Super Sonic Spin Attack nicht verwenden wenn ein Gegner Sie angreift, verlieren Sie eine Leben und damit eine Chance, das Spiel zu beenden. (Selbst wenn Sie den Super Sonic Spin Attack einsetzen, verlieren Sie eine Chance, wenn Sie von etwas getroffen werden.)

Sus aux Bagues!

Comme Sonic, vous devez éviter les pièges et esquiver les robots fous tout en fonçant à travers six zones dangereuses et en utilisant votre "Formidable Attaque Supersonique". Votre objectif est de sauvez vos amis des sales mains du scientifique fou, le Docteur Robotnik!

Rester vivant sera difficile, mais vous pouvez tout au long du périple saisir des Bagues. Tant que vous aurez des Bagues, vous ne serez pas blessé lorsque vous serez attaqué ou touché par un ennemi. (Mais vous perdrez toutes vos Bagues.) Si un ennemi attaque lorsque vous êtes sans bague et que vous n'utilisez pas la "Formidable Attaque Supersonique", vous perdez une chance de terminer le jeu. (Même si vous utilisez la "Formidable Attaque Supersonique", vous perdez une chance si quelque chose vous atteint.)

A la Búsqueda de los Anillos

Como Sónico, usted debe evadir trampas y robots maniáticos mientras se desplaza a través de seis peligrosas zonas utilizando el Ataque Circular Super Sónico. Su meta es rescatar a sus amigos de la garra siniestra del científico loco, el Dr. Robotnik.

Será difícil mantenerse vivo, pero usted puede tomar anillos en el camino. Mientras le queden anillos, usted no sufrirá daño al ser atacado por un enemigo o tocarlo. (Sin embargo, usted perderá todos sus anillos.) Si un enemigo lo ataca cuando usted no tiene ningún anillo, o no está usando el Ataque Circular Super Sónico, usted perderá una oportunidad de completar el juego. (Incluso si usted está usando el Ataque Circular Super Sónico, usted perderá una vida si algo se estrella contra usted.)

Raggiungete gli anelli!

Come il Sonic, dovete evadere le trappole ed evitare i robot pazzi quando vi lanciate attraverso sei zone pericolose usando il Super Sonic Spin Attack. Il vostro obiettivo è di salvare i vostri amici dalla stretta cattiva dello scienziato pazzo, il Dottore Robotnik!

Sarà molto difficile rimanere in vita, ma potete afferrare gli anelli sulla vostra strada. Finchè avete degli anelli, non sarete feriti quando siete attaccati oppure toccati dai nemici. (Comunque, perderete tutti i vostri anelli.) Se un nemico vi attacca quando non avete più anelli, oppure non state impiegando il Super Sonic Spin Attack, perderete una occasione di completare il gioco. (Anche se usate il Super Sonic Spin Attack, perderete una occasione se qualche cosa vi sbatte).

Sträck dig efter ringarna!

När du är Sonic, måste du undvika fällor och flytta dig för galna robotar medans du rusar genom sex farliga zoner användandes din "Super Sonic Spin Attack". Ditt mål är att rädda dina vänner ur den otäcka vetenskapsmannen Dr. Robotniks fruktansvärda våld!

Att överleva kommer att bli svårt, men du kan rycka åt dig Ringar på vägen. Så länge du har Ringar, skadas du inte när du blir attackerad eller rör vid en fiende. (Men du blir av med alla dina Ringar). Om en fiende anfaller när du inte har några ringar, och du inte använder "Super Sonic Spin Attack", blir du av med en chans att klara av spelet. (Även om du använder "Super Sonic Spin Attack", blir du av med en chans om någonting krossar dig.)

Grijp naar de Ringen!

Jij bent Sonic en je moet valstrikken vermijden en levensgevaarlijke robots ontwijken. Raas door de zes hachelijke zones door je Super Sonic Draai aanval te gebruiken Jouw doel is het redden van je vrienden uit de greep van de geestelijk gestoorde wetenschapper Dr. Robotnik!

Het zal moeilijk zijn om in leven te blijven, maar onderweg kun je Ringen in je bezit krijgen. Zolang je Ringen hebt, kun je niet gewond raken als je aangevallen wordt of als je een vijand aanraakt. (Maar je zult al je Ringen kwijtraken.) Als een vijand je aanvalt wanneer je geen enkele Ring in je bezit hebt en je de Super Sonic Draai Aanval niet gebruikt, dan zul je één kans verliezen om het spel af te maken (Zelfs als je de Super Sonic Draai Aanval gebruikt verlies je een kans wanneer je door iets geraakt wordt.)

Tavoittele Sormuksia!

Sonicina sinun tulee välttää ansoja ja kiertää vimmaisia robootteja syöksyessäsi kuuden vaarallisen alueen läpi käyttäen Super Sonic Kierrehyökkäystä. Päämääränäsi on pelastaa ystäväsi heikkomielisen tiedemiehen, tohtori Robotnikin, inhasta otteesta!

Hengissä selviäminen tulee olemaan vaikeaa, mutta voit kahmaista sormuksia matkasi varrelta. Niin kauan, kun sinulla on sormuksia ei vihollisen hyökkäykset tai kosketus satuta sinua. (Mutta menetät kaikki Sormuksesi.) Jos vihollinen hyökkää, kun sinulla ei ole sormuksia etkä käytä Super Sonic Kierrehyökkäystä, menetät yhden mahdollisuuden pelata pelin loppuun asti. (Silloinkin, kun käytät Super Sonic Kierrehyökkäystä, menetät yhden mahdollisuuden, jos jokin lyö sinua.)

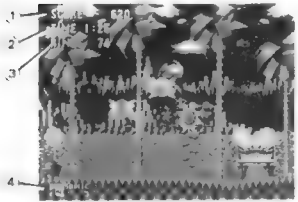
You can keep track of the Rings you have, the chances you have left, and your score by looking at the counters on the screen.

① Your present score.

② Timer: It shows how much time has elapsed since you started the Act. You have ten minutes to clear each Act. If you go over ten minutes, a "TIME OVER" message will appear and you will lose one chance to complete the game. (The time is based on Game time and not on actual time.)

③ The number of Rings you have. When this number reaches zero, it will start flashing.

④ The number of chances Sonic has to get through the Act.



Sie können mit einem Blick auf die Bildschirm-Zählwerke erkennen, wieviele Ringe Sie derzeit haben, wieviele Chancen noch verblieben sind und welche Punktzahl Sie erreicht haben.

① Ihr gegenwärtiges Ergebnis.

② Zeit: Hier wird die Zeit angezeigt, die Sie seit Beginn der Station benötigt haben. Ihnen stehen für jede Station zehn Minuten zur Verfügung. Wenn Sie zehn Minuten überschreiten, erscheint die Nachricht "TIME OVER" (Zeitablauf), und Sie verlieren eine Chance, das Spiel erfolgreich zu beenden. (Die Zeitangabe beruht auf der Spielzeit und nicht auf der tatsächlichen Zeit.)

③ Hier wird angegeben, wieviele Ringe Sie besitzen. Wenn diese Zahl Null erreicht, beginnt die Anzeige zu blinken.

④ Die Anzahl der Versuche, die Sonic hat, um die Stationen erfolgreich zu überwinden.

Vous pouvez savoir combien de Bagues vous avez, quelles sont les chances qui vous restent et votre score en observant les compteurs sur l'écran.

① Votre score actuel

② Minuterie : Elle indique combien de temps s'est écoulé depuis que vous avez commencé l'Acte. Vous avez dix minutes pour terminer chaque Acte. Si vous dépassez les dix minutes, un message "TIME OVER" (dépassement de temps) apparaît et vous perdez une chance de terminer le jeu. (La durée est basée sur la durée du jeu et non pas sur la durée réelle.)

③ Nombre de Bagues en votre possession. Lorsque ce nombre atteint zéro, il commence à clignoter

④ Nombre de chances qu'a Sonic pour parvenir à l'Acte.

Usted puede saber los anillos que tiene, las vidas que le quedan, y su puntaje mirando a los contadores en la pantalla.

① Su puntaje actual

② Cronómetro: Le indica el tiempo que ha transcurrido desde que usted inició la etapa. Usted tiene diez minutos para pasar cada etapa. Si usted pasa de diez minutos, aparecerá un mensaje "GAME OVER (juego terminado)" y usted perderá una oportunidad de completar el juego. (El tiempo se basa en el tiempo de juego, no en la hora real.)

③ El número de anillos que tiene. Cuando este número se hace cero, comenzará a destellar

④ El número de oportunidades que le quedan a Sónico para pasar esta etapa.

Potete conoscere il numero di anelli che avete, le occasioni che rimangono, ed il vostro punteggio osservando i contatori sullo schermo.

① Il vostro punteggio attuale

② Temporizzatore: Vi indica il tempo che ha passato dal momento che avete iniziato la tappa. Avete dieci minuti per passare ciascuna tappa. Se passano dieci minuti, verrá visualizzato un messaggio "GAME OVER" (fine gioco) e perderete una occasione per completare il gioco. (Il tempo viene basato su quello del gioco, non sull'ora effettiva.)

③ Il numero di anelli che avete. Quando questo numero diventa zero, esso inizia a lampeggiare.

④ Il numero di occasioni che rimangono al Sonic per passare questa tappa.

Du kan hålla reda på antalet Ringar du har, antalet chanser du har kvar, och din poäng genom att titta på siffrorna på skärmen.

① Din poäng just nu.

② Timer: Denna visar hur lång tid som har förflutit sedan du påbörjade Akten. Du har tio minuter på dig att klara av varje Akt. Om du passerar tiominutersgränsen, kommer meddelandet "TIME OVER" upp på skärmen, och du blir av med en chans att slutföra spelet. (Tiden som används i spelet är inte verklig tid.)

③ Antalet Ringar du har. När denna siffra blir noll, kommer den att börja blinka.

④ Antalet chanser Sonic har att ta sig igenom Akten.

Je kunt in de gaten houden hoeveel Ringen je hebt, hoeveel overlevingskansen je nog hebt en wat je score is, door naar de meters op het scherm te kijken.

① Je huidige score.

② Tijdmeter: Deze laat zien hoeveel tijd er verstreken is sinds je met deze akte begonnen bent. Je hebt steeds tien minuten om iedere akte af te ronden. Als je deze tien minuten overschrijdt, verschijnt de boodschap "TIME OVER" (de tijd is om) en je verliest een kans om het spel af te maken. (De tijd is gebaseerd op Spel-tijd en niet op echte tijd.)

③ Het aantal Ringen dat je in je bezit hebt. Als dit nummer de nul bereikt, begint het te knipperen.

④ Het aantal kansen dat Sonic nog over heeft om deze akte door te komen.

Voit tarkkailla hallussa pitämiäsi Sormuksiasi, jäljellä olevia mahdollisuuksiasi ja pisteitäsi katsomalla mittareita ruudussa.

① Sen hetkinen pistemääräsi.

② Ajastin: Näyttää kuinka paljon aikaa on kulunut siitä, kun aloitit tehtäväsi. Sinulla on kymmenen minuuttia aikaa selvitä jokaisesta tehtävästä. Jos sinulta kestää kauemmin kuin kymmenen minuuttia, "YLIAIKA" ("TIME OVER") viesti tulee näkyviin ja menetät yhden mahdollisuuden pelata pelin loppuun asti. (Aika perustuu peliaikaan eikä todelliseen aikaan.)

③ Omistamiesi sormusten määrä. Kun tästä numerosta tulee nolla, alkaa se välkymään.

④ Sonicilla olevien mahdollisuuksien määrä selvitä tehtävän läpi.

Lampposts

You'll come across Lampposts in every Zone. Your present score and time will be recorded if you touch the Lamppost. If you die, you will continue the game from the Lamppost you touched. You will lose all your Rings, but you will start the game with the score and time that was recorded

Items for Survival

Smash open video monitors with the super Sonic Spin Attack to get special items that help you defeat evil Dr. Robotnik!

1 **Super Ring:** Picking this up earns you ten Rings.

Laternenpfähle

In jeder Zone kommen Sie an Laternenpfählen vorbei. Wenn Sie einen der Laternenpfähle berühren, wird Ihre gegenwärtige Punktzahl und Zeit registriert. Wenn Sie sterben, können Sie das Spiel von der Position des Laternenpfahls fortsetzen, den Sie zuletzt berührt haben. Sie verlieren zwar all Ihre Ringe, aber Sie beginnen das Spiel wieder mit der Punktzahl und Zeit, die registriert wurde.

Gegenstände zum Überleben

Brechen Sie mit dem Super Sonic Spin Attack die Video-Monitore auf, um die besonderen Gegenstände zu erlangen, die Ihnen dabei helfen werden, Dr. Robotnik zu besiegen

1 **Superring:** Wenn Sie diesen Ring aufnehmen, erhalten Sie zehn normale Ringe.

Réverbères

Vous rencontrerez dans chaque zone des réverbères. Votre score et temps actuels seront enregistrés si vous touchez le réverbère. Si vous mourez, vous continuerez le jeu depuis le réverbère que vous avez touché. Vous perdrez toutes vos Bagues, mais recommencerez le jeu avec le score et le temps qui ont été enregistrés.

Eléments de survie

Eclatez vos moniteurs vidéo avec la "Formidable Attaque Supersonique" pour obtenir des armes spéciales qui vous aident à défaire le méchant Docteur Robotnik!

① **Super Bague:** La saisir augmente vos gains de dix Bagues.

Postes Luminosos

En cada Zona usted pasará Postes Luminosos. Si usted toca el Poste Luminoso, su puntaje y tiempo quedarán registrados. Si usted muere, podrá continuar el juego desde el último Poste Luminoso que tocó. Usted perderá todos sus anillos, pero continuará el juego con el puntaje y el tiempo que fue registrado

Items para Sobrevivir

Abra los monitores de video mediante el Ataque Circular Super Sónico para obtener armas especiales que le ayuden a derrotar al siniestro Dr. Robotnik

1 **Super Anillo:** Tomarlo le permite ganar diez anillos.

Posti luminosi

In ciascuna zona passerete per i posti luminosi. Se toccate il Posto Luminoso, il vostro punteggio ed il tempo verranno registrati. Se morite, potrete continuare il gioco dall'ultimo Posto Luminoso che avete toccato. Perderete tutti i vostri anelli, pero continuate il gioco con il punteggio ed il tempo che è stato registrato.

Articoli per sopravvivere

Aprite i monitori video mediante il Super Sonic Spin Attack per ottenere arme speciali che vi aiutano a sconfiggere il diabolico Dottore Robotnik.

1. **Super-Anello:** Se prendete questo articolo, potete guadagnare dieci anelli

1.

Lyktstolpar

Du kommer att träffa på Lyktstolpar i varje Zon. Din nuvarande poäng och tid kommer att registreras om du rör vid Lyktstolpen. Om du dör, kommer du att fortsätta spelet från Lyktstolpen du rörde vid. Du blir av med alla dina Ringar, men du kommer att påbörja spelet med den poäng och tid som registrerades.

Saker för överlevnad

Slå sönder videoskärmar med "Super Sonic Spin Attack" för att få tag på speciella saker som kan hjälpa dig att besegra den elake Dr. Robotnik!

1. **Superring:** Att plocka upp den här ger dig tio Ringar.

Lantaarnpalen

In elke zone kom je Lantaarnpalen tegen. Je huidige score en tijd zullen bewaard worden als je de Lantaarnpaal aanraakt. Als je doodgaat, zal je het spel voortzetten vanaf de Lantaanpaal die je aanraakte. Je zult al je Ringen verliezen, maar je begint het spel met de score en de tijd die je opgeslagen had.

Voorwerpen om te overleven

Breek video apparaten open met de Super Sonic Draai Aanval om speciale Voorwerpen te verkrijgen die je zullen helpen om de duivelse Dr. Robotnik te verslaan!

1. **Super Ring:** door deze op te rapen verdien je tien Ringen.

Lyhtypylväs

Jokaisella alueella tulee vastaasi lyhtypylväs. Sen hetkiset pisteesi ja aikasi kirjataan, jos kosketat lyhtypylvästä. Jos kuolet, jatkat peliä lyhtypylväältä, jota koskelit. Menetät kaikki Sormuksesi, mutta aloitat pelin samalla pistemaarällä ja ajalla, joka kirjattiin

Tavaroita Selviytymistä Varten

Iske videomonitorit auki Super Sonic Kierrehyökkäyksellä saadaksesi erityisiä tavaroita, jotka auttavat sinua tekemään lopun ilkeästä tohtori Robotnikista!

1. **Supersormus:** Poimimalla tämän ansaitset kymmenen Sormusta.

② **Shield:** This prevents you from losing your Rings when you get attacked. Even if you don't have any Rings, you won't be hurt. (But it won't protect you from other obstacles.)

③ **Power Sneakers:** These sneakers make you run faster.

④ **One-Up:** This gives you one extra chance to complete the game.

Note: Picking up 100 Rings also earns you an extra chance.

⑤ **Invincible:** This temporarily keeps you safe when attacked by an enemy. (But it won't protect you from other obstacles.)

② **Schild:** Dieser verhindert, daß Sie Ihre Ringe verlieren, wenn Sie angegriffen werden. Selbst wenn Sie keine Ringe haben, erleiden Sie keine Verletzung. (Aber er schützt Sie nicht vor anderen Hindernissen.)

③ **Power-Laufschuhe:** Mit diesen Laufschuhen können Sie noch schneller laufen.

④ **One-Up:** Hierdurch erhalten Sie eine zusätzliche Chance zur Beendigung des Spiels.

Hinweis: Wenn Sie 100 Ringe gesammelt haben, erhalten Sie ebenfalls eine zusätzliche Chance.

⑤ **Unbesiegbarkeit:** Hierdurch werden Sie vorübergehend vor einem Angriff des Gegners geschützt. (Aber es schützt Sie nicht vor anderen Hindernissen.)

② **Bouclier:** Il vous empêche de perdre vos Bagues lorsque vous êtes attaqué. Même si vous n'avez pas de Bagues, vous ne serez pas touché. (Mais il ne vous protège pas d'autres obstacles.)

③ **Espadrilles magiques:** Ces espadrilles vous permettent de courir plus vite.

④ **Une de plus:** Ceci vous donne une chance supplémentaire de terminer le jeu.

Note: La saisie de 100 Bagues vous donne également une chance supplémentaire.

⑤ **Invincible:** Ceci vous rend provisoirement invulnérable lorsqu'attaqué par un ennemi. (Mais ne vous protège pas d'autres obstacles.)

② **Escudo:** Este le protege de perder sus anillos al ser atacado Incluso si no le quedan anillos, usted no resultará dañado. (Pero, no le protege de otros obtáculos.)

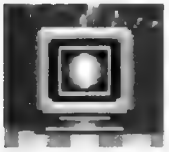
③ **Zapatillas de Poder:** Estas zapatillas le permiten correr más rápido.

④ **Una más:** Esta le brinda una oportunidad extra de completar el juego.

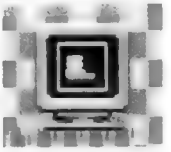
Nota: Tomar 100 Anillos también le brinda una oportunidad extra.

⑤ **Invencible:** Esta temporalmente le mantiene a salvo de ataques del enemigo. (Pero, no le protegerá de otro tipo de obstáculos.)

②



③



2 **Scudo:** Esso vi protegge contro la perdità dei vostri anelli quando siete attaccati. Anche se non vi rimangono anelli, non sarete danneggiati. (Pero, esso non vi protegge contro gli altri ostacoli.)

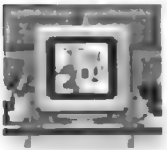
3 **Scarpe potenti:** Queste scarpe vi permettono di correre piú rapidamente.

4 **"One-Up":** Questo articolo vi da una occasione supplementare per completare il gioco.

Nota: Se prendete 100 anelli, avrete anche una occasione supplementare.

5 **Invincibile:** Questo articolo vi mette temporaneamente al sicuro contro gli attacchi del nemico. (Pero, non vi proteggerà contro altri tipi di ostacoli.)

4



2 **Sköld:** Denna förhindrar att du förlorar dina Ringar även om du blir attackerad. Om du inte har några ringar undviker du i alla fall att bli skadad. (Men den skyddar dig inte mot andra hinder.)

3 **SnabbSkor:** Dessa skor får dig att springa snabbare.

4 **Ett-upp:** Denna ger dig en extra chans att slutföra spelet

Märk: Att plocka upp 100 ringar ger dig också en extra chans.

5 **Oövervinnlighet:** Detta gör dig tillfälligt säker när du blir attackerad av en fiende. (Men den skyddar dig inte mot andra hinder.)

2 **Scherm:** Dit zorgt ervoor dat je je Ringen niet verliest als je aangevallen wordt. Zelfs wanneer je geen Ringen hebt, kun je nu niet gewond raken. (Maar het zal je niet beschermen tegen andere obstakels.)

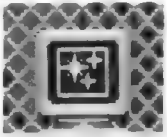
3 **Super Gymschoenen:** Met deze gympen kun je veel sneller rennen.

4 **Eén-erbij:** Dit geeft je een extra kans om het spel af te maken.

Let op: Door 100 Ringen op te rapen kun je ook een extra kans verdienen.

5 **Onverslaanbaar:** Dit brengt je tijdelijk in veiligheid als je door een vijand wordt aangevallen. (Maar het beschermt je niet tegen andere obstakels.)

5



2 **Suoja:** Tämä estää sinua häviämästä sormuksiasi, kun kimppuusi hyökätään. Vaikkei sinulla olisikaan yhtään Sormusta ei sinulle käy kuinkaan. (Mutta se ei suojele sinua muilta esteiltä.)

3 **Voimalenkkarit:** Nämä lenkkarit auttavat sinua juoksemaan nopeammin.

4 **Yksi-Lisää:** Tämä antaa sinulle yhden lisämahdollisuuden pelin läpiviemiseen.

Huom: Poimimalla 100 Sormusta ansaitset myös yhden lisämahdollisuuden.

5 **Näkymätön:** Tämä suojaa sinua väliaikaisesti vihollisen hyökkäykseltä. (Mutta se ei suojaa sinua muilta esteiltä.)

Zip Through the Zones!

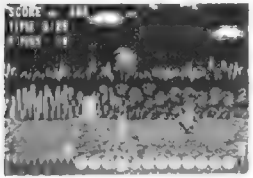
There are six action-packed zones, each with three exciting Acts. You'll square off against Dr. Robotnik at the end of every third Act.

1 **Green Hill Zone**

Go around the giant loop, tumble down tunnels, and jump over crumbling cliffs before you get a chance to blink. Bounce on Springboards but not on spikes. Ouch!

2 **Marble Zone**

Leap across pools of red-hot lava and shifting islands. Then find the way to the underground palace where massive weights and flying balls of fire block your path.



Flitzen Sie durch die Zonen!

Es gibt insgesamt sechs Zonen mit je drei Stationen voller Aktion. Sie stehen am Ende jeder dritten Station Dr. Robotnik zur Abrechnung gegenüber.

1 **Zone der grünen Hügel**

Gehen Sie auf den gigantischen Bogen, taumeln Sie Tunnels hinab und springen Sie über bruchige Klippen, ehe Sie überhaupt ein Chance zum Blinzeln haben. Springen Sie auf Sprungbretter, aber nicht auf die Nägel! Aua!

2 **Marmor-Zone**

Springen Sie über Seen rotflüssiger Lava und wandernde Inseln. Dann müssen Sie Ihren Weg durch den unterirdischen Palast finden, wo schwere Gewichte und fliegende Feuerkugeln Ihren Weg blockieren.

Passez à travers les zones!

Il y a six zones bourrées d'actions, chacune d'entre elles avec trois Actes excitants. Vous vous battrez contre le Docteur Robotnik à la fin de chaque troisième Acte.

1 **Zone de la Montagne Verte**

Passez autour de la boucle géante, tombez dans les tunnels et franchissez les falaises qui s'effritent avant de pouvoir reprendre votre souffle. Rebondissez sur les tremplins, mais pas sur les clous. Dur! Dur!

2 **Zone de Marbre**

Sautez par-dessus les bancs de lave rouge et les îles mouvantes. Trouvez enfin le chemin qui mène au palais souterrain où d'immenses masses et des ballons de feu volants bloquent votre passage.

Vuele a Través de las Zonas

Hay seis zonas llenas de acción, cada una de ellas con tres excitantes Etapas. Usted se enfrentará al Dr. Robotnik al final de cada tercera Etapa.

1 **Zona de la Montaña Verde**

Pase alrededor del bucle gigante, intérnese en túneles, y salte sobre precipicios desmoronandose en fracciones de segundo. Salte sobre tableros con resortes, pero no sobre los clavos. ¡Auch!

2 **Zona de Mármol**

Salte sobre piscinas de hirviente lava roja e islas en movimiento. Luego encuentre el camino al palacio subterráneo, donde inmensas masas y bolas de fuego voladoras le bloquean el paso.

Volate attraverso le zone

Ci sono sei zone piene di azioni, ciascuna di loro con tre tappe eccitanti. Incontrerete il Dottore Robotnik alla fine di ogni terza tappa.

1 **Zona della Montagna Verde**

Passate intorno alla volta gigante, entrate nei tunnelli, e saltate sopra le scoglieri che si sgretolano in pocchi secondi. Saltate sopra i trampolini, pero non sopra le lancie. Ahi!

2 **Zona di marmo**

Saltate sopra le pozze di lava incandescente e le isole in movimento. Poi trovate la via al palazzo sotterraneo dove grandi masse e sfere di fuoco volanti vi bloccano il passaggio.

2

Rusa igenom Zonerna!

Det finns sex actionfyllda zoner, vardera med tre spännande Akter. Du ställs mot Dr. Robotnik mot slutet av vart tredje Akt.

1 **Gröna Kullzonen**

Åk runt i den enorma loopen, tumla ner i tunnlar, och hoppa över vittrande berg innan du ens hinner blinka. Hoppa på trampoliner men inte på piggar. Aj!

2 **Marmorzonen**

Skutta över pooler med rödglödgad lava och vaxlande öar. Hitta sedan vägen till det underjordiska palatset där tunga vikter och flygande eldbollar spärrar vägen.

Zoef door de Zones heen!

Er zijn zes zones boordevol actie, elk met drie opwindende aktes. Aan het eind van iedere derde akte zal je tegenover Dr. Robotnik komen te staan.

1 **De groene Heuvel Zone**

Ga langs de enorme bocht, tuimel door tunnels en spring over kruipende rotsen voordat je ook maar de kans hebt gehad om met je ogen te knipperen. Stuiter op springborden, maar niet op spijkers. Oeh!

2 **Marmeren Zone**

Glip over poelen vol rood-hete lava en verschuivende eilanden. Zoek daarna de weg naar het ondergrondse paleis waar massieve gewichten en vliegende vuurballen je de doorgang zullen blokkeren

Vilahda Alueiden Läpi!

On kuusi toiminnantäytteistä aluetta, joissa kaikussa kolme jännittävää tehtävää. Joudut taisteluun tohtori Robotnikia vastaan joka kolmannen tehtävän lopuksi.

1 **Vihreä Mäki Alue (Green Hill Zone)**

Kierrä jättimäinen mutka, ryntää tunneleita alas ja hyppää sortuvien kallioiden yli ennen kuin ehdit silmiäsi räpäyttää. Hyppele hyppylaudoilla, mutta älä piikeillä. Ai!

2 **Marmori Alue (Marble Zone)**

Loikkaa tulenpunaisten laavalammikoiden ja siirtyvien saarien yli. Löydä sitten tie maanalaiseen palatsiin, jossa massiiviset painot ja lentävät tulipallot tukkivat polkusi.

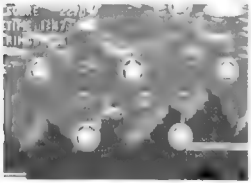
3 **Spring Yard Zone**
Jump from springs and bounce off bumpers as if you're in a real pinball machine.

4 **Labyrinth Zone**
Explore an intricate maze filled with water. A countdown begins to let you know when you are running out of oxygen. Breathing in air bubbles keeps you from drowning.

5 **Star Light Zone**
Speed through the stars like a roller coaster in a world that twists like a corkscrew.

6 **Scrap Brain Zone**
Slippery metal floors, razor-sharp saws and grinding wheels — now you're one step away from Dr. Robotnik's hideout!

3



3 **Federhof-Zone**

Springen Sie von Federn ab und lassen Sie sich von Puffern abprallen, als seien Sie die Kugel in einem richtigen Flipper-Automaten.

4 **Labyrinth-Zone**

Erforschen Sie einen sinnverwirrenden, mit Wasser gefüllten Irrgarten. Ein Countdown informiert Sie darüber, wann Ihnen der Sauerstoff ausgeht. Wenn Sie dann Luftblasen einatmen, ertrinken Sie nicht.

5 **Sternenlicht-Zone**

Flitzen Sie durch die Sterne wie auf einer Achterbahn und erleben Sie eine Welt, die sich wie ein Korkenzieher windet.

6 **Scrap-Brain-Zone**

Rutschige Metallböden, rasiermesserscharfe Sägen und schleifende Räder — jetzt sind Sie nur noch einen Schritt von Dr. Robotniks Versteck entfernt.

3 **Zone de Court de Ressorts**

Sautez sur les ressorts et rebondissez comme si vous étiez un billard japonais.

4 **Zone de Labyrinthe**

Explorez un labyrinthe complique rempli d'eau. Un compte à rebours commence pour vous faire savoir quand vous manquez d'oxygène. Respirer des bulles d'air pour ne pas couler.

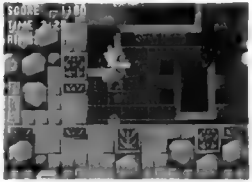
5 **Zone des Etoiles**

Foncez à travers les étoiles comme des montagnes russes qui se tordent comme un tire-bouchon.

6 **Zone de Dangers**

Des planchers métalliques glissants, des scies effilées comme des lames de rasoir et des roues grinçantes — vous voilà tout près de l'antre du Docteur Robotnik!

4



3 **Zona de Rebotes**

Salte desde los resortes y rebote contra los rebotadores como si estuviera dentro de una máquina de fliper

4 **Zona de Laberinto**

Explore el intrincado laberinto lleno de agua. Se inicia una cuenta regresiva para indicarle que se le está acabando el oxigeno. Respirando de las burbujas de aire le permite evitar ahogarse.

5 **Zona Galáctica**

Vuele al lado de las estrellas como en una montaña rusa en un mundo que se tuerce como si fuese un descorchador.

6 **Zona Peligrosa**

Pisos metálicos resbaladizos, sierras afiladas como hoja de afeitar y rodillos de molienda — ahora usted se encuentra a un paso del escondite del Dr. Robotnik

3 **Zona di sbalzi**

Saltate dalle molle e sbalzate contro i paraurti come se siete in una macchina fliper.

4 **Zona di labirinto**

Esplorate il labirinto intricato pieno di acqua. Viene iniziato un conto alla rovescia per indicarvi il vostro livello di ossigeno. Respirando le bolle di aria vi permetterà di evitare di essere annegato.

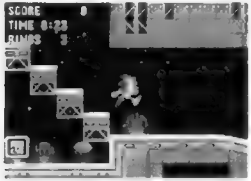
5 **Zona Galattica**

Volate attraverso le stelle come su una montagna russa, in un mondo che gira come se fosse un cavatappi.

6 **Zona Pericolosa**

Dei piani metallici sdrucciolevoli, delle seghe affilate come dei rasoi e delle molle — ora siete a pochi passi dal Dottore Robotnik.

5



3 **Fjädergårdszonen**

Hoppa från fjädrar och studsa av stötfångare som om du vore i en riktig flippermaskin!

4 **Labyrintzonen**

Utforska en intrikat labyrint fylld med vatten. En nedräkning startar så att du vet när syret börjar ta slut. Att andas in luftbubblor räddar dig från drunkning

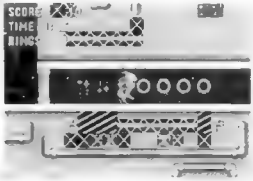
5 **Stjärnljuszonen**

Rusa igenom stjärnorna som en berg-och dalbana i en värld som vrider sig som en korkskruv.

6 **Skrothjärnezonen**

Hala metallgolv, rakknivsvassa sågar och malande hjul — nu är du bara ett steg ifrån Dr. Robotniks gömställe!

6



3 **Spring Zone**

Spring van veren en stootbumpers alsof je je in een echte flipperkast bevindt.

4 **Labyrint Zone**

Onderzoek een ingewikkeld doolhof dat met water gevuld is. Zo gauw je zuurstof op dreigt te raken, begint er een tijdmetertje af te tellen. Door adem te halen in luchtbellen kun je jezelf van de verdrinkingsdood redden.

5 **Sterrenlicht Zone**

Snel tussen de sterren door als een roetsjbaan in een wereld die spiraalvormig ronddraait.

6 **Oud Ijzer Zone**

Glibberige metalen vloeren, messcherpe zagen en knarsende tandwielen. Nu ben je nog maar één stap verwijderd van de schuilplaats van Dr. Robotnik!

3 **Ponnahduspiha Alue (Spring Yard Zone)**

Hyppää ponnahduslaudoilta ja kimmahda puskureista kuin olisit oikeassa flipperilaitteessa.

4 **Labyrintti Alue (Labyrinth Zone)**

Selvitä vedellä täytetty monimutkainen sokkelo. Lähtölaskenta alkaa osoittaaksesi sinulle koska happivarastosi loppuu. Ilmakuplissa hengittäminen estää sinua hukkumasta.

5 **Tähtivalo Alue (Star Light Zone)**

Kiidä tähtien läpi kuin olisit vuoristoradalla maailmassa, joka kiemurtelee kuin korkkiruuvi.

6 **Aivonripe Alue (Scrap Brain Zone)**

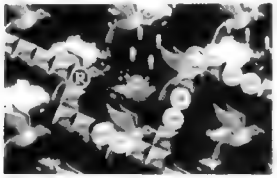
Liukkaita metallilattioita, partaveitsen teräviä sahoja ja jauhavia pyöriä — nyt olet vain askeleen päässä tohtori Robotnikin piilopaikasta!

Secret Zone

If you collect a certain amount of Rings, you can warp to the Secret Zone where you'll ricochet off multi-colored blocks in a 360° rotating maze! There are six Secret Zones. In each Zone, your goal is to touch the Chaos Emerald.

Use the Super Sonic Spin Attack to bounce off different types of blocks. The Secret Zone is really a trap. You can only escape if you do either one of these things.

- Touch the Chaos Emerald
- Touch the Goal.



Geheime Zone

Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Ringen gesammelt haben, können Sie nun in die geheime Zone eindringen, wo Sie vielfarbige Blöcke in einem sich um 360 Grad drehenden Labyrinth abprallen lassen müssen! Es gibt sechs geheime Zonen. In jeder Zone müssen Sie am Ziel den Chaos-Edelstein berühren.

Setzen Sie den Super Sonic Spin Attack ein, um die verschiedenen Arten von Blöcken abprallen zu lassen. Die geheime Zone ist wirklich eine Falle. Sie können nur entkommen, wenn Sie eine der folgenden Handlungen vornehmen.

- Berühren Sie den Chaos-Edelstein.
- Berühren Sie das Ziel.

Zone Secrète

Si vous ramassez un certain nombre de Bagues, vous pouvez pénétrer la Zone Secrète où vous ricocherez sur des blocs multicolores en un labyrinthe pivotant à 360°! Il y a six zone secrètes. Dans chaque zone, votre Objectif est de toucher l'Emeraude Chaotique.

Utilisez la "Formidable Attaque Supersonique" pour éviter divers types de blocs. La Zone Secrète est vraiment un piège. Vous ne pouvez vous en échapper qui si vous réalisez un des points suivants.

- Toucher l'Emeraude Chaotique.
- Toucher l'Objectif.

Zona Secreta

Si usted obtiene un cierto número de anillos, puede entrar en la Zona secreta, donde usted podrá rebotar bloques multicolores en un laberinto rotatorio de 360°. Hay seis Zonas Secretas. En cada zona, su objetivo es tocar la Esmeralda Caótica.

Use el Ataque Circular Super Sónico para rebotar diferentes tipos de bloques. La Zona Secreta es en realidad una trampa. Su única manera de escape está en las siguientes dos alternativas:

- Tocar la Esmeralda Caótica.
- Tocar la Meta.

Zona Segreta

Se ottenete un certo numero di anelli, potete entrare nella Zona Segreta, dove potrete rimbalzare contro dei blocchi multicolori in un labirinto rotativo di 360°. Ci sono sei Zone Segrete. In ciascuna zona, il vostro obiettivo sarà di toccare lo Smeraldo Caotico.

Utilizzate il Super Sonic Spin Attack per rimbalzare differenti tipi di blocchi. La Zona Segreta è in realtà una trappola. Il vostro unico modo per scappare consiste nelle due scelte seguenti:

- Toccare lo Smeraldo Caotico.
- Oppure toccare il Traguardo.

Hemliga Zonen

Om du samlar på dig ett visst antal Ringar, kan du warpa till den Hemliga Zonen där du kommer att ricochettera från flerfärgade block i en 360-graders roterand labyrint! Det finns sex Hemliga Zoner. I varje Zon, är ditt mål att röra vid KaosSmaragden.

Använd "Super Sonic Spin Attack" för att studsa bort olika typer av block. Den Hemliga Zonen är verkligen en fälla. Du kan bara undkomma om du gör en av de följande sakerna.

- Rör vid KaosSmaragden.
- Rör vid Målet.

De Geheime Zone

Als je een bepaalde hoeveelheid Ringen hebt verzameld, kun je de Geheime Zone betreden. Hier kun je veel-kleurige blokken aanslaan in een doolhof dat 360 graden ronddraait! Er zijn zes geheime zones. In elke zone is het je doel om de Chaos Emerald aan te raken

Gebruik de Super Sonic Draai Aanval om verschillende soorten blokken van je af te houden. De Geheime Zone is eigenlijk een val. Je kunt er alleen uit ontsnappen als je één van de volgende dingen doet.

- De Chaos Emerald aanraken
- Het Doel aanraken

Salainen Alue

Jos kerää tietyn määrän sormuksia, voit kiertää Salaiselle Alueelle, jossa voit kimmota monivärisiä palkkeja 360 asteen pyörivästä sukkulasta! On olemassa kuusi Salaista Aluetta. Jokaisella alueella päämääränäsi on koskettaa Kaaos Emeraldia (Chaos Emerald).

Käytä Super Sonic Kierrehyökkäystä kimmahtaaksesi pois erilaisilta palkeilta. Salainen Alue on todellinen ansa. Voit paeta ainoastaan, jos teet jommankumman seuraavista asioista.

- Kosketat Kaaos Emeraldia.
- Kosketat Maalia (Goal).

Blocks in the Secret Zone

① **Bumper:** Bounce off these.

② **Reverse:** When you touch this, the maze will rotate the opposite way.

③ **Goal:** This is the end of this zone. Touch this to return to the previous zone.

④ **1 Up:** Touch this for an extra chance to complete the game.

⑤ **Jump Stand:** Jump off these.

Blöcke in der geheimen Zone

① **Bumper:** Lassen Sie sich von diesen abprallen.

② **Reverse:** Wenn Sie diesen Block berühren, dreht sich das Labyrinth entgegengesetzt.

③ **Goal:** Dies ist das Ende und Ziel dieser Zone. Berühren Sie diesen Block und Sie kehren zur vorhergehenden Zone zurück.

④ **1 Up:** Wenn Sie diesen Block berühren, erhalten Sie eine zusätzliche Chance zur Beendigung des Spiels.

⑤ **Jump Stand:** Springen Sie von diesem Block ab.

Blocs de la Zone Secrète

1 **Pare-chocs:** Rebondissez dessus

2 **Marche arrière:** Lorsque vous touchez ceci, le labyrinthe tourne dans l'autre sens

3 **Objectif:** C'est la fin de cette zone. Touchez ceci pour revenir à la zone précédente.

4 **1 de plus:** Touchez ceci pour une chance supplémentaire de terminer le jeu.

5 **Obstacle:** Dépassez ces obstacles.

Bloques en la Zona Secreta

1 **Rebotador:** Hagalos rebotar.

2 **Invertidor:** Cuando usted lo toca, el laberinto rotará en el sentido contrario

3 **Meta:** Este es el fin de la zona Tóquelo para retornar a la zona anterior.

4 **Uno más.** Tóquelo para obtener una oportunidad más de completar el juego.

5 **Soporte de Salto:** Salte desde éstos.

Blocchi nella Zona Segreta

1. **Paraurti:** Rimbalzate contro di loro.
2. **Invertitore:** Quando viene toccato, il labirinto gira nel senso contrario
3. **Traguardo:** Questo è la fine della zona. Toccatelo per ritornare alla zona precedente.
4. **Uno più ("1 Up"):** Toccatelo guadagnando così una occasione supplementare per completare il gioco.
5. **Sostegni di Salto:** Saltateli.

Block i den Hemliga Zonen

1. **Stötfångare:** Studsa iväg från dessa.
2. **Reverserare:** När du rör vid denna, kommer labyrinten att börja rotera åt motsatt håll.
3. **Mål:** Detta är slutet på den här zonen. Rör vid den här för att återvända till föregående zon
4. **1 Upp:** Rör vid denna för ett få en extra chans att slutföra spelet.
5. **Hoppställe:** Hoppa iväg från dessa.

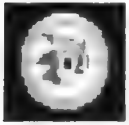
Blokken in de Geheime Zone

1. **Bumper:** Weer deze af.
2. **Reverse:** Als je deze aanraakt, zal het doolhof in de tegengestelde richting gaan draaien
3. **Goal:** Dit is het end van elke zone. Raak deze aan om naar de vorige zone terug te keren.
4. **Eén-erbij:** Raak deze aan om een extra kans te verwerven om het spel af te maken.
5. **Spring Stand:** Spring van deze af.

Palkit Salaisella Alueella

1. **Puskuri (Bumper):** Kimpoa pois näistä.
2. **Täyskäännös (Reverse):** Kun kosketat tätä, sukkula rupeaa pyörimään päinvastaiseen suuntaan.
3. **Maali (Goal):** Tämä on alueen loppu. Kosketa tätä palataksesi aikaisemmalle alueelle.
4. **1 Lisää (1 Up):** Kosketa tätä saadaksesi lisämahdollisuuden pelin loppuunsuorittamiseen.
5. **Hyppyasema(Jump Stand):** Hyppää pois näiltä.

4



5

6 **Up:** When you touch this, the maze will rotate faster.

7 **Down:** When you touch this, the maze will rotate slower.

8 **Chaos Emeralds:** These come in six different colors: yellow, pink, blue, green, red and white. You'll find one in each Secret Zone. Collect all six of these!

6 **Up:** Wenn Sie diesen Block berühren, dreht sich das Labyrinth schneller.

7 **Down:** Wenn Sie diesen Block berühren, dreht sich das Labyrinth langsamer

8 **Chaos-Edelsteine:** Diese gibt es in sechs verschiedenen Farben: gelb, rosa, blau, grün, rot und weiß. Sie finden jeweils einen in jeder geheimen Zone Sammeln Sie alle sechs ein!

6 **Haut:** Lorsque vous touchez ceci, le labyrinthe tourne plus vite.

7 **Bas:** Lorsque vous touchez ceci, le labyrinthe tourne plus lentement

8 **Emeraudes Chaotiques:** Il y en a de six couleurs différentes: jaune, rose, bleu, vert, rouge et blanc. Vous en trouverez une dans chaque Zone Secrète Saisissez-vous de toutes les six!

6 **Más:** Cuando usted lo toca, el laberinto girará más rápido

7 **Menos:** Cuando usted lo toca, el laberinto girará más lento

8 **Esmeralda Caótica:** Estas vienen en seis diferentes colores: amarilla, rosada, azul, verde, roja y blanca. Usted encontrará una de ellas en cada Zona Secreta Recolecte las seis

6

7

⑥ **Più ("Up"):** Quando lo toccate, il labirinto gira più rapidamente.

⑦ **Meno ("Down"):** Quando lo toccate, il labirinto gira più lentamente.

⑧ **Smeraldi Caotici:** Questi smeraldi si presentano in sei colori differenti: giallo, rosa, blu, verde, rosso e bianco. Troverete uno di loro in ciascuna Zona Segreta. Raccogliete tutte i sei smeraldi!

⑥ **Upp:** När du rör vid denna, kommer labyrinten att rotera snabbare.

⑦ **Ner:** När du rör vid denna kommer labyrinten att rotera långsammare.

⑧ **KaosSmaragder:** Dessa finns i sex olika färger: gula, skära, blåa, gröna, röda och vita. Det finns en i varje Hemlig Zon. Ta med dig alla sex!

⑥ **Toename:** Wanneer je deze aanraakt, zal het doolhof sneller gaan draaien.

⑦ **Afname:** Wanneer je deze aanraakt zal het doolhof langzamer gaan draaien.

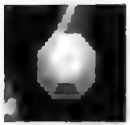
⑧ **Chaos Emeralds:** Deze verschijnen in zes verschillende kleuren: geel, roze, blauw, groen, rood en wit. Je vindt er één in elke Geheime Zone. Verzamel deze alle zes!

⑥ **Kiihtyy (Up):** Kun kosketat tätä, sukkula pyörii nopeammin.

⑦ **Hidastuu (Down):** Kun kosketat tätä, sukkula pyörii hitaammin.

⑧ **Kaaos Emeraldit (Chaos Emeralds):** Näitä on kuutta eri väriä: keltaisia, vaaleanpunaisia, sinisiä, vihreitä, punaisia ja valkoisia. Löydät yhden jokaiselta Salaiselta Alueelta. Kerää kaikki kuusi!

⑧



Game Over

You have three chances to complete the game. If you lose all three chances, the game ends

Spielende

Sie haben drei Chancen, das Spiel zu beenden. Wenn Sie alle drei Chancen verlieren, ist das Spiel zu Ende.

Fin du Jeu

Vous avez trois chances de terminer le jeu. Si vous perdez toutes ces trois chances, le jeu est terminé.

Término del Juego

Usted tiene tres oportunidades para completar el juego. Si usted pierde las tres oportunidades, el juego termina.

Continue

If Sonic is lucky enough to obtain a Continue, the Continue screen will appear after Sonic loses his last life. On this screen, press the Start Button before the timer expires to continue where Sonic lost his last life.

Fortsetzung

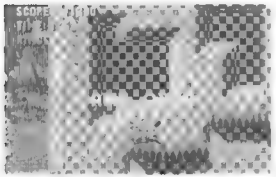
Wenn Sonic Glück hat, erhält er eine Chance, das Spiel fortzusetzen. In diesem Fall erscheint der CONTINUE-Bildschirm, nachdem Sonic sein letztes Leben verloren hat. Wenn diese Bildschirmanzeige erscheint, drücken Sie die Starttaste, ehe die Zeituhr abgelaufen ist. Nun können Sie das Spiel an der Stelle forsetzen, wo Sonic sein letztes Leben verlor.

Continuer

Si Sonic est suffisamment chanceux pour obtenir un "Continuer", l'écran Continuer apparaît après que Sonic ait perdu sa dernière vie. Sur cet écran, appuyez sur la touche de mise en marche avant l'expiration de la minuterie pour continuer là où Sonic a perdu sa dernière vie.

Continuar

Si Sónico cuenta con la suficiente suerte para obtener un Continuar, la pantalla de Continuación aparecerá después de que Sónico pierda su última vida. En esta pantalla, presione el botón de partida antes que el cronómetro termine y continúe en el punto en que Sónico perdió su última vida.



Fine del gioco

Avete tre occasioni per completare il gioco. Se perdete le tre occasioni, il gioco finisce.

Continuare

Se il Sonic è sufficientemente fortunato per ottenere un Continuare, lo schermo di Continuazione verrà indicato dopo che il Sonic ha perso la sua ultima vita. Con questo schermo, premete il pulsante di avvio prima che il temporizzatore viene esaurito e continuate al punto dove il Sonic ha perso la sua ultima vita.

Game Over

Du har tre chanser på dig att slutföra spelet. Om du missar alla tre chanser slutar spelet.

Continue (fortsättning)

Om Sonic har tur nog för att få ett Continue (fortsättning), kommer forsättningsskärmen fram efter det att Sonic har mist sitt sista liv. När denna skärm visas, tryck på startknappen innan timern når noll för att fortsätta där Sonic blev av med sitt sista liv.

Game Over (Einde van het spel)

Je hebt drie kansen om het spel af te maken. Als je deze drie kansen verloren hebt, is het spel afgelopen.

Continue (vervolg)

Als Sonic het geluk heeft om een Vervolg te verkrijgen, zal het Continue-scherm verschijnen nadat Sonic zijn laatste leven verloren heeft. Druk bij het zien van dit scherm op de Start Toets voordat de tijdmeter afloopt om door te gaan met het spel daar waar Sonic zijn laatste leven verloor.

Peli On Loppu

Sinulla on kolme mahdollisuutta pelata peli loppuun. Jos menetät kaikki nämä mahdollisuudet, peli loppuu.

Jatkuu

Jos Sonic on tarpeeksi onnekas saadakseen "jatkuu" (continue) merkin, Jatkuuruutu tulee näkyviin sen jälkeen, kun Sonic on menettänyt viimeisen elämänsä. Tässä ruudussa, paina Aloitusnappulaa ennenkun aika loppuu voidaksesi jatkaa kohdasta, missä Sonic menetti viimeisen elämänsä.

Scoring

All enemies are worth 100 points. Defeating Dr. Robotnik at the end of Act 3 earns you 1,000 points. Both the Time Bonus and the Ring Bonus will be added to your final score.

Time Bonus

This bonus is based on how much time you took to clear one Act.

Ring Bonus

This bonus is determined by the number of Rings you have left at the end of an Act.

Punktwertung

Alle Gegner sind 100 Punkte wert. Wenn Sie am Ende der dritten Station Dr. Robotnik besiegen, erhalten Sie 1 000 Punkte. Sowohl die verbleibende Restzeit als auch die Zahl der Ringe verhilft Ihnen zu weiteren Bonuspunkten, die Ihrem Endergebnis zugeschlagen werden.

Time Bonus

Dieser Bonus wird danach berechnet, wieviel Zeit Sie benötigt haben, um eine Station zu überwinden.

Ring Bonus

Die Höhe dieses Bonus wird durch die Anzahl der Ringe bestimmt, die Ihnen am Ende einer Station verbleiben.

Marquage

Tous les ennemis valent 100 points. Vaincre le Docteur Robotnik à la fin de l'Acte 3 vous fait gagner 1 000 points. Des bonus de temps et de bagues vous sont ajoutés à votre score final.

Bonus de temps

Ce bonus est basé sur la durée utilisée pour terminer un Acte.

Bonus de bagues

Ce bonus est déterminé sur le nombre de bagues laissées à la fin d'un Acte.

Puntaje

Todos los enemigos valen 100 puntos. Derrotar al Dr. Robotnik al cabo de la Etapa 3 le otorga 1.000 puntos. Tanto el Bono por Tiempo como el Bono por Anillos se agregan a su puntaje final.

Bono por Tiempo

Este bono se basa en el tiempo que le toma pasar cada Etapa.

Bono por Anillos

Este bono se determina por el número de Anillos que le quedan al final de una Etapa.

Punteggio

Tutti i nemici valgono 100 punti. Sconfiggendo il Dottore Robotnik alla fine della tappa 3 vi darà 1.000 punti. Il Premio del Tempo come il Premio per Anelli vengono aggiunti al vostro punteggio finale.

Premio del Tempo

Questo premio è basato sul tempo che avete messo per passare ciascuna tappa.

Premio per anelli

Questo premio viene determinato per il numero di anelli che vi rimangono alla fine di una tappa.

Poäng

Alla fiender är värda 100 poäng. Att besegra Dr. Robotnik vid slutet på Akt 3 ger dig 1 000 poäng. Både TidsBonusen och RingBonusen kommer att adderas till din slutliga poäng.

TidsBonus

Denna bonus baseras på hur lång tid det tog dig att klara av en Akt.

RingBonus

Denna bonus bestäms av antalet Ringar du har kvar i slutet av en Akt.

Scoren

Alle vijanden zijn 100 punten waard. Als je Dr. Robotnik verslaat aan het einde van de derde akte, verdien je 1 000 punten. De Tijdbonus en de Ringbonus zullen aan je uiteindelijke score toegevoegd worden.

Tijdbonus

Deze bonus is gebaseerd op de hoeveelheid tijd die je nodig had om een akte door te komen.

Ringbonus

Deze bonus wordt bepaald door het aantal Ringen dat je nog over hebt aan het eind van een akte.

Pisteytys

Kaikki viholliset ovat 100. pisteen arvoisia. Kaatamalla tohtori Robotnikin kolmannen tehtävän lopussa ansaitset 1 000 pistettä. Molemmat, Aikabonus ja Sormusbonus lisätään lopulliseen pistemäärääsi.

Aikabonus (Time Bonus)

Tämä bonus perustuu siihen miten paljon aikaa sinulta meni yhden tehtävän selvittämiseen.

Sormusbonus (Ring Bonus)

Tämä bonus määräytyy sen perusteella kuinka monta sormusta sinulla on jäljellä tehtävän lopussa.

Robotnik's Badniks

1. Chopper
2. Moto Bug
3. Crabmeat
4. Roller
5. Buzz Bomber
6. Jaws
7. Caterkiller
8. Ball Hog
9. Newtron
10. Burrobot

Robotniks Komplizen

1. Chopper
2. Moto Bug
3. Crabmeat
4. Roller
5. Buzz Bomber
6. Jaws
7. Caterkiller
8. Ball Hog
9. Newtron
10. Burroboter

Les Affreux de Robotnik

1. Le Piranha
2. La Puce Mécanique
3. Le Crabe Maudit
4. Le Rouleur
5. Le Bourdon Bombardier
6. Le Requin
7. La Chenille Qui Tue
8. Le Cochon à Billes
9. Newtron
10. Burrobot

Los Secuaces de Robotnik

1. La Piraña
2. La Cucaracha Mecánica
3. La Jaiva Asesina
4. El Rodador
5. La Avispa Mortífera
6. Tiburón
7. La Lombriz Siniestra
8. El Cerdito
9. Newtron
10. Burrobot

I Seguaci di Robotnik

1. Piranha
2. Cimice Meccanico
3. Granchio Assassino
4. Roditore
5. Vespa Bombardiere
6. Fauci
7. Bruco Assassino
8. Porco Rotondo
9. Newtron
10. Burrobot

Robotnik's Elakingar

1. Chopper
2. Moto Bug
3. Crabmeat
4. Roller
5. Buzz Bomber
6. Jaws
7. Caterkiller
8. Ball Hog
9. Newtron
10. Burrobot

De Slechteriken van Robotnik

1. Chopper
2. Moto Kever
3. Krabbevlieg
4. Roller
5. Vliegende Bommenwerper
6. Jaws
7. Rups-doder
8. Bal Varken
9. Newtron
10. Burrobot

Robotnikin Badnikit

1. Kopteri (Chopper)
2. Moto Hyönteinen (Moto Bug)
3. Ravunliha (Crabmeat)
4. Rullaaja (Roller)
5. Pörriäispommittaja (Buzz Bomber)
6. Leuat (Jaws)
7. Toukkatappaja (Caterkiller)
8. Pallosika (Ball Hog)
9. Newtron
10. Burrobot

Sonic's Survival Tips

- Grab all the Rings you can.
- Watch the traps to see how they move. You'll have a better chance of dodging or escaping them. You might even try to burrow through them.
- Look for ways to get to places that seem impossible to reach.
- Use the Super Sonic Spin Attack to find hidden items.
- Look for secret rooms.
- Remember, there's a Time Bonus, so race through the Acts as fast as you can.
- Destroy enemies in succession for extra bonus points!

Überlebenshinweise für Sonic

- Greifen Sie alle Ringe, die Sie erreichen können.
- Achten Sie auf die Fallen, um zu sehen wie sie sich bewegen. Dann haben Sie eine bessere Chance, ihnen auszuweichen oder zu entkommen. Sie können sogar versuchen, sich hindurch zu graben.
- Suchen Sie auch Wege zu Stellen, die unmöglich zu erreichen scheinen.
- Verwenden Sie den Super Sonic Spin Attack, um verborgene Gegenstände zu finden.
- Suchen Sie nach geheimen Räumen.
- Denken Sie daran, daß es einen Zeit-Bonus gibt. Daher überwinden Sie eine Station so schnell wie möglich.
- Vernichten Sie Ihre Gegner der Reihe nach, um extra Bonuspunkte zu erzielen!

Conseils de survie pour Sonic

- Prenez toutes les Bagues que vous pouvez.
- Attention aux pièges pour voir comment ils se déplacent. Vous aurez plus de chance de les esquiver ou d'en échapper. Vous pourrez même essayer de vous en servir en y rentrant.
- Cherchez des moyens de prendre des endroits qui semblent impossibles à atteindre.
- Utilisez la "Formidable Attaque Supersonique" pour trouver des armes cachées.
- Cherchez des salles secrètes.
- N'oubliez pas, il y a un bonus de temps, donc passez aux Actes aussi vite que possible.
- Détruisez successivement les ennemis pour des points de bonus supplémentaires.

Ayudas de Sobrevida para Sónico

- Tome todos los anillos que pueda.
- Observe la manera en que se mueven las trampas. De esta manera usted tendrá una mejor oportunidad de evadirlas o escapar de ellas. Usted puede incluso intentar internarse en ellas.
- Busque la manera de llegar a lugares que parecen inalcanzables.
- Use el Ataque Circular Super Sónico para encontrar ítemes ocultos.
- Busque salas secretas.
- Recuerde que hay un Bono por Tiempo, así es que pase por cada Etapa tan rápido como le sea posible.
- Destruya a sus enemigos en sucesión para obtener bonos extras.

Consigli al Sonic per poter sopravvivere

- Afferate tutti gli anelli che potete.
- Osservate il modo col quale si spostano le trappole. Potrete così avere una migliore occasione per evadere oppure scappare da loro. Potete anche tentare di scavare attraverso loro.
- Cercate il modo di raggiungere i posti che sembrano di accesso impossibile.
- Utilizzate il Super Sonic Spin Attack per scoprire gli articoli nascosti.
- Cercate le sale segrete.
- Ricordatevi che c'è un Premio del Tempo, e quindi passate per ciascuna tappa, rapidamente come potete.
- Distruggete i vostri nemici in successione per guadagnare i premi supplementari.

Sonic's Överlevnadstips

- Ta alla Ringar du kan.
- Titta på fällorna för att se hur de rör sig. Då har du en bättre chans att parera eller att undkomma dem. Du kan till och med försöka gå rakt igenom.
- Leta efter sätt att ta dig till platser som verkar omöjliga att nå.
- Använd "Super Sonic Spin Attack" för att hitta gömda föremål.
- Leta efter hemliga rum.
- Kom ihåg att det finns en TidsBonus, så skynda dig igenom Akterna så fort du kan.
- Förstör fiender som följer efter varandra för att få extra bonuspoäng.

De overlevingstips van Sonic

- Grijp al de Ringen die je pakken kunt.
- Let op de vallen om te zien hoe ze bewegen. Hierdoor zal je meer kans hebben om ze te ontwijken of aan ze te ontsnappen. Je kunt zelfs proberen om je er doorheen te graven.
- Zoek naar manieren om op plaatsen te kunnen komen die onbereikbaar lijken.
- Gebruik de Super Sonic Draai Aanval om verborgen voorwerpen te vinden.
- Kijk uit naar geheime kamers.
- Vergeet niet dat je een tijdbonus kunt verdienen, dus raas zo snel als je kunt door de aktes heen.
- Vernietig vijanden achter elkaar om extra bonuspunten te verdienen.

Sonicin Hengissäselvitymis Ohjeita

- Kahmaise kaikki sormukset mitä pystyt.
- Tarkkaile ansoja nähdäksesi miten ne liikkuvat. Näin sinulla on parempi mahdollisuus väistää ja paeta niitä. Voit vaikka kokeilla niiden läpi kaivautumista.
- Etsi teitä paikkohin, jotka näyttävät luokseenpääsemättömiltä.
- Käytä Super Sonic Kierrehyökkäystä löytääksesi piilotettuja tavaroita.
- Etsi salaisia huoneita.
- Muista, että on olemassa Aikabonus, joten kiidä tehtävien läpi niin nopeasti kuin pystyt.
- Tuhoa vihollisia perä jälkeen saadaksesi lisäpisteitä!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: Sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym..

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④ ⑤ ⑥ ⑦

©SEGA